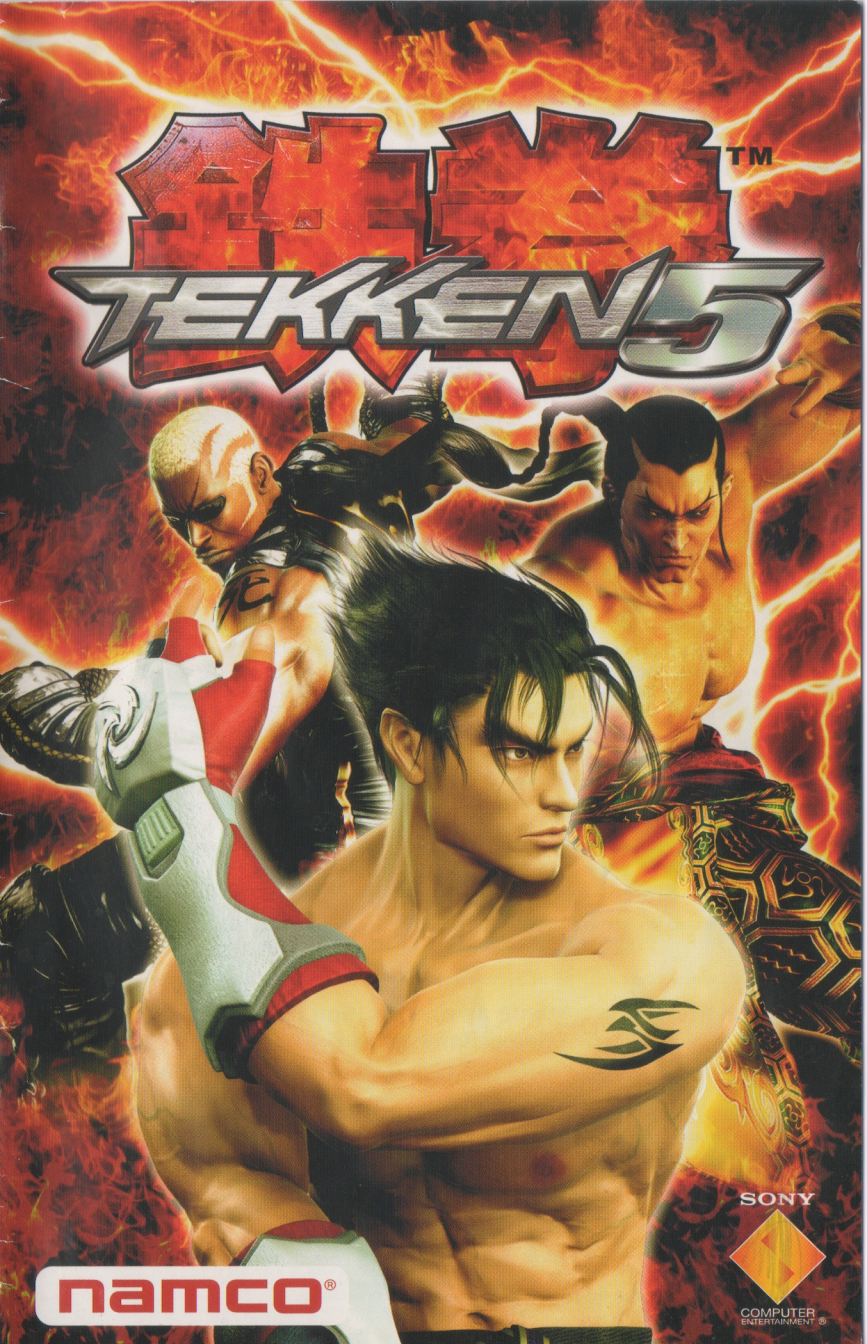

鉄拳™
TEKKEN 5
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT®
namco®

## Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

## PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

**Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) ainsi que le numéro POWERLINE se trouvent au dos de ce manuel.**

## Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

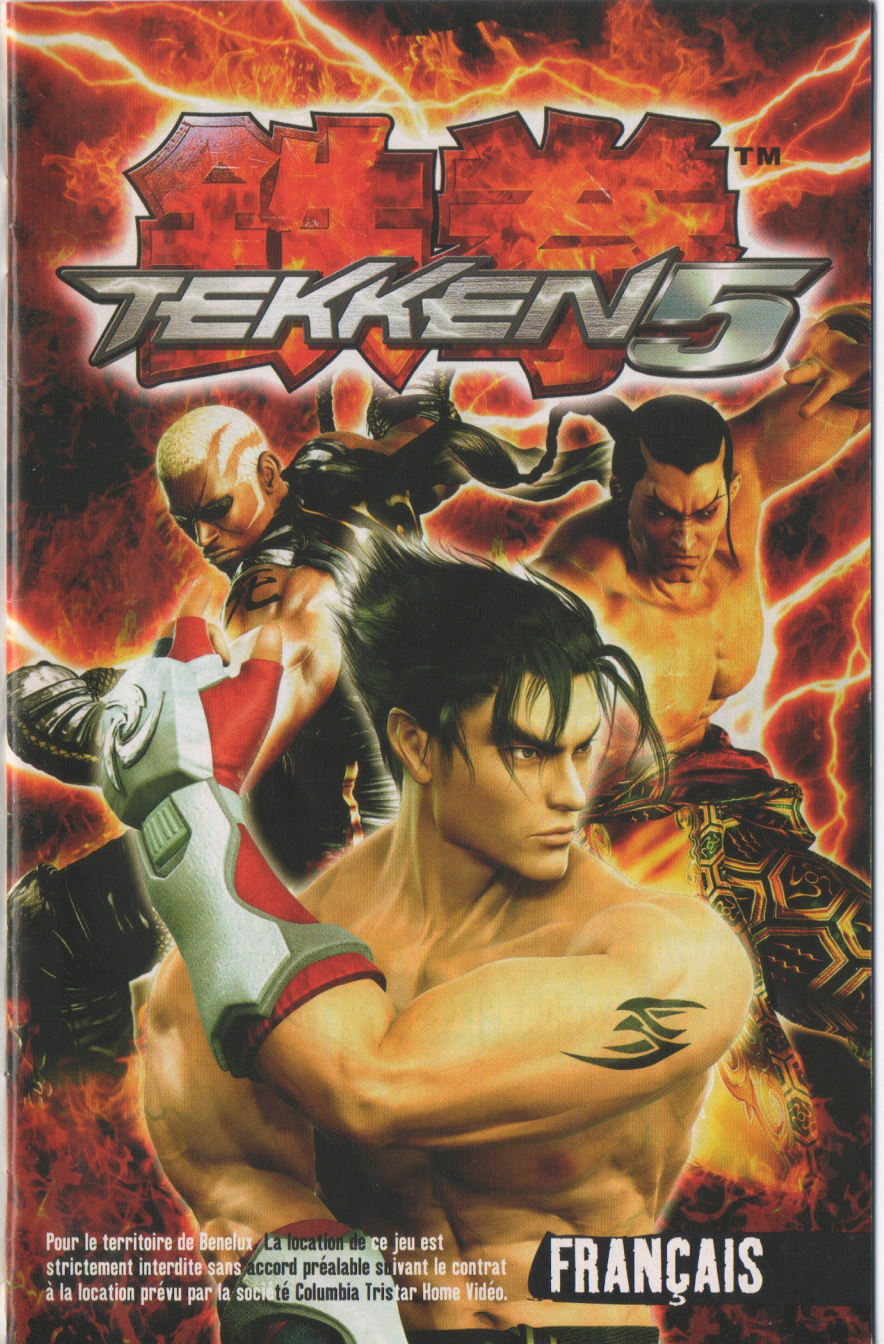
Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site http://www.pegi.info

SCES-53202

1 ou 2 Joueurs • Memory Card (Carte Mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 57Ko minimum
• Compatible avec les commandes analogiques: joysticks analogiques uniquement • Compatible fonction de vibration

Tekken™5 & © 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
Library programs © 1997-2005 Sony Computer Entertainment Inc. exclusively licensed to Sony Computer Entertainment Europe. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, distribution, extraction, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, public performance and internet, cable or any telecommunications transmission, access or use of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by NAMCO.

# 鉄拳 TEKKEN 5™



Pour le territoire de Benelux : La location de ce jeu est strictement interdite sans accord préalable suivant le contrat à la location prévu par la société Columbia Tristar Home Vidéo.

FRANÇAIS

# INSTALLATION

Installez votre système de loisir interactif PlayStation®2 conformément au mode d'emploi. Vérifiez que l'indicateur I/⏻ situé à l'avant de la console est allumé (en rouge) et appuyez sur le bouton I/⏻/RESET. L'indicateur I/⏻ devient vert.

Appuyez sur le bouton ⏏ situé à l'avant de la console pour ouvrir le compartiment à disque et placez le disque de TEKKEN™5 dans le compartiment à disque, face imprimée sur le dessus. Exercez une légère pression sur le disque pour bien le mettre en place. Fermez le compartiment à disque en appuyant jusqu'à ce que vous entendiez un déclic. TEKKEN™5 se charge.

Évitez de brancher et de débrancher les accessoires lorsque la console est sous tension.

Les informations contenues dans ce manuel étaient à jour lors de sa mise sous presse mais de petites modifications peuvent avoir été apportées au jeu lors des dernières phases de développement. Les captures d'écran sont issues de la version anglaise du jeu.

Si vous possédez une PlayStation®2 série SCPH-30000 ou SCPH-50000, nous vous invitons à consulter les instructions d'installation fournies avec votre console.

**REMARQUE** : nous vous recommandons de sélectionner la langue de votre choix (anglais, français, allemand, espagnol ou italien) dans le menu Configuration du Système de votre PlayStation®2 avant de commencer à jouer.

# MEMORY CARD (CARTE MÉMOIRE) (8MB) (pour PlayStation®2)

**REMARQUE** : dans ce manuel, le terme de « memory card (carte mémoire) » renvoie à la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) - (SCPH-10020 E). Les memory cards (cartes mémoire) (code produit SCPH-1020 E) conçues pour les logiciels PlayStation® ne sont pas compatibles avec ce jeu.

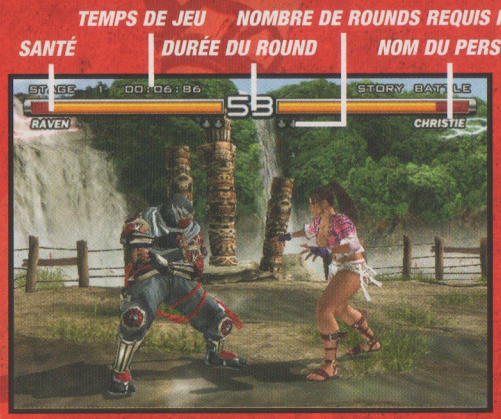
Pour sauvegarder les paramètres de jeu et la progression, insérez une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 de la console. Vous pouvez charger les parties sauvegardées à partir de cette memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2), ou de toute autre memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant aussi des parties de TEKKEN™5 sauvegardées.

# TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENT

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, →, etc. correspondent, sauf indication contraire, aux touches directionnelles. La manette analogique (DUALSHOCK®2) est mise par défaut en mode analogique (indicateur : rouge) au démarrage de la console.

**REMARQUE** : le stick analogique gauche fonctionne en mode Tekken: Devil Within.

# L'ÉCRAN DE JEU




## SANTÉ

Chaque fois qu'un combattant encaisse un coup, la jauge de santé baisse. Quand la jauge est vide, le combattant est K.O. et perd le round.

## TEMPS DE JEU

Le temps total de jeu écoulé.

## DURÉE DU ROUND

La durée du round indique le temps restant pour le round. Quand le compte à rebours atteint zéro, le combattant ayant la jauge de santé la plus remplie est déclaré vainqueur.

**REMARQUE** : la durée du round peut être réglée de 30 secondes à infinie dans les Options de jeu du menu Options.

## NOMBRE DE ROUNDS REQUIS POUR GAGNER

Chaque cercle représente un round dans le niveau et le nombre total de cercles représente le nombre total de rounds requis pour gagner. Chaque fois qu'un round se termine, un cercle s'allume sous le nom du gagnant.

**REMARQUE** : le nombre de rounds requis pour gagner un niveau peut être réglé dans les Options de jeu du menu Options.

# NAVIGATION DANS LES MENUS

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis appuyez sur la touche ⊗ pour valider. Pour retourner au menu précédent, appuyez sur la touche △.

# DÉMARRAGE

Au démarrage, n'hésitez pas à essayer STARBLADE, l'inoubliable shoot'em up de l'espace.

Après une courte cinématique, l'écran de titre apparaît. Appuyez sur la touche ► START (de mise en marche) pour accéder à l'écran du niveau de difficulté.

## ÉCRAN DU NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Appuyez sur ↑ ou ↓ pour choisir le niveau de difficulté des personnages IA. Choisissez « facile » pour débutants, « moyenne » pour intermédiaires, « difficile » pour intermédiaires avancés, « très difficile » pour experts ou « ultra difficile » pour maîtres. Appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer et accéder à l'écran principal.

# ÉCRAN PRINCIPAL

## MODE HISTOIRE

Battez-vous contre des personnages aux poings d'acier et découvrez la raison qui pousse chaque combattant à participer au King of Iron Fist 5. Découvrez l'origine de la rivalité entre Yoshimitsu et Bryan Fury, levez le voile sur l'identité de l'admirateur secret de Julia Chang et percez les secrets démoniaques de Jin Kazama.

**REMARQUE** : l'option Continuer à la fin d'un combat est illimitée en mode Histoire.

## MODE ARCADE

Commencez en tant que « Débutant » et montez dans les catégories en gagnant des matches contre les adversaires contrôlés par la console ou par un autre joueur. En gagnant un certain nombre de combats vous évoluerez vers la catégorie supérieure, mais attention, plus la catégorie augmente et plus les adversaires sont forts. « G » désigne l'argent des combats. Cet argent peut être utilisé pour acheter des objets en mode Personnalisation. Après une défaite, il est possible de continuer et de choisir un personnage différent pour le prochain combat. Le niveau de difficulté peut être modifié avant chaque match mais la durée et le nombre de rounds sont bloqués une fois la partie commencée.

## MODE CONTRE-LA-MONTRE

Terminez tous les niveaux le plus vite possible pour entrer dans le classement des meilleurs. Après une défaite, il est possible de continuer à jouer mais toujours avec le même personnage.

## MODE DUEL

Le mode duel est un mode deux joueurs qui inclut la possibilité de choisir un handicap pour égaliser les chances de victoire. Choisissez un personnage et une arène de combat. Une fois le combat terminé, il est possible de choisir de nouveaux personnages et de commencer un autre combat.

### *MODE DUEL AVEC HANDICAP*

Si un joueur est meilleur ou plus expérimenté que l'autre, vous pouvez créer un handicap en modifiant la longueur de sa jauge de santé. Quand la fenêtre « Choisir handicap » s'affiche, appuyez sur ← ou → pour changer le pourcentage de la jauge de santé. Si la jauge d'un personnage est réglée à 50% par exemple, il pourra être vaincu avec deux fois moins de coups qu'en temps normal.

Les combattants personnalisés sauvegardés sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) peuvent être utilisés en mode Duel. Une memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) contenant des combattants personnalisés doit être insérée dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°1 (pour le joueur 1) ou dans la fente pour MEMORY CARD (carte mémoire) N°2 (pour le joueur 2) avant de commencer à jouer.

### *CHOIX DU NIVEAU*

Choisissez un niveau lorsque les noms de niveaux s'affichent sur l'écran de sélection des personnages. Appuyez sur la touche ⊗ ou sur la touche ◉ pour sélectionner un niveau au hasard ou bien appuyez sur ← ou → pour parcourir les différents niveaux. Le challenger ou le joueur qui rejoint un match choisit le niveau.

## MODE ÉQUIPE

Le mode équipe est un mode un ou deux joueurs. Créez une équipe dévastatrice pouvant réunir jusqu'à huit combattants et attaquez-vous à une autre équipe dans des combats éliminatoires. Choisissez le nombre de personnages à combattre, puis sélectionnez l'ordre dans lequel ils se battront. Une fois qu'un personnage est vaincu, il est éliminé. Chaque fois qu'un personnage perd, le gagnant participe au match suivant en récupérant une partie de la santé perdue au cours du round précédent.

## MODE SURVIE

Battez le plus de concurrents possible dans ce mode un joueur où seul le meilleur survivra ! À chaque victoire, vous récupérez un peu de santé. Quand la jauge de santé est vide, la partie est terminée.

# MODE ENTRAÎNEMENT

Étudiez et perfectionnez les disciplines de combat de tous les personnages disponibles. Accédez au menu entraînement en appuyant sur la touche ► START (de mise en marche) pendant la partie. Mettez « Menu Principal » en surbrillance et appuyez sur les touches ← et → pour voir et régler les options des modes d'entraînement Freestyle, Entraînement contre la console et Défensif.

## MODE FREESTYLE

Exercez-vous avec un partenaire dans ce mode d'entraînement standard. Réglez le Partenaire sur Manette dans le menu Entraînement pour vous entraîner avec un autre joueur qui utilisera la manette analogique (DUALSHOCK®2) insérée dans le port de manette N°2 de la console. Activer la Mémorisation des coups et exécutez les commandes qui s'affichent en bas à droite de l'écran pour enregistrer et revoir vos techniques de combos personnelles.

### MODE ENTRAÎNEMENT CONTRE LA CONSOLE

Choisissez un adversaire et affrontez-le dans n'importe quel niveau de difficulté.

### MODE ENTRAÎNEMENT DÉFENSIF

Apprenez à vous défendre contre des attaques spécifiques à un personnage. Appuyez sur la touche ► START (de mise en marche) pour choisir une attaque particulière de l'adversaire à partir de la Liste des coups. Choisissez « Retourner au jeu » pour revenir à l'entraînement, puis appuyez sur la touche ▬ SELECT (de sélection) pour que le partenaire exécute l'attaque.

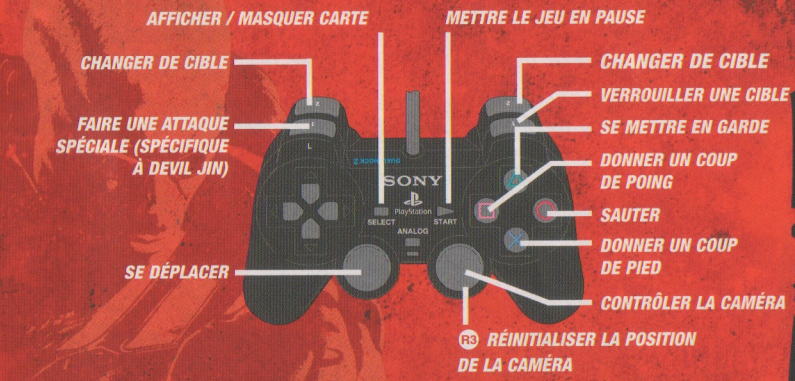
# MODE TEKKEN: DEVIL WITHIN

Incarnez Jin Kazama et combattez une myriade d'adversaires afin de découvrir la vérité sur son passé et sur le gène maléfique. Appuyez sur la touche L1 et sur la touche △ lorsque la jauge maléfique est pleine pour transformer Jin en Devil Jin. La puissance de Devil Jin est plus grande, mais sa santé diminue toute seule. Ce pouvoir est donc à utiliser avec sagesse. Quand la jauge de santé de Jin est vide, la partie est terminée.

**REMARQUE** : il est recommandé de sauvegarder la progression actuelle sur la memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) avant de commencer une partie en modes Tekken™: Devil Within et Arcade Historique. Toutes les données non sauvegardées avant le début d'une partie dans l'un de ces modes seront perdues, en particulier si la fonction d'auto-sauvegarde n'est pas activée.

## L'ÉCRAN DE JEU DU MODE TEKKEN: DEVIL WITHIN

# COMMANDES DU MODE TEKKEN: DEVIL WITHIN




# MODE ARCADE HISTORIQUE

Tous vos personnages de Tekken préférés sont de retour pour votre plus grand plaisir ! Redécouvrez les excellentes versions arcade de TEKKEN, TEKKEN 2 et TEKKEN 3 et incarnez une fois encore ces personnages classiques : Kunimitsu, Forest Law ou Michelle Chang. Appuyez sur ← ou → pour sélectionner l'un de ces remarquables jeux d'arcade et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Chaque jeu est précédé d'un bref didacticiel.

# CINÉMATHÈQUE

**REMARQUE** : le mode Cinémathèque ne sera débloqué qu'une fois le MODE HISTOIRE terminé avec n'importe quel personnage.

## CINÉMATIQUE

Appuyez sur → pour sélectionner la liste des personnages. Appuyez sur la touche ⊗ pour choisir un personnage, puis appuyez sur → pour voir une liste de leurs cinématiques. Appuyez sur la touche ⊗ pour regarder la cinématique d'un personnage et appuyez sur la touche ► START (de mise en marche) pour arrêter une cinématique et retourner au menu Cinémathèque.

## MUSIQUE

Appuyez sur → pour accéder à la liste de lecture. Appuyez sur ↑ et ↓ pour choisir une piste et appuyez sur la touche ⊗ pour l'écouter.

# PERSONNALISATION

## MODIFIER NOM DU JOUEUR

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour choisir une lettre et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Appuyez sur la touche L1 ou sur la touche R1 pour changer le type de lettre. Quand vous avez terminé, sélectionnez « Fin » et appuyez sur la touche ⊗. L'écran de confirmation s'affiche. Appuyez sur la touche ⊗ pour terminer.

## PERSONNALISATION DES PERSONNAGES

Les objets spéciaux, tels que lunettes, couvre-chefs, nouvelles coupes de cheveux et tenues supplémentaires, peuvent être achetés avec des G et appliqués aux personnages dans l'écran Personnalisation des personnages. Sélectionnez un personnage pour lequel vous désirez acheter un objet et appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer.

Appuyez sur ↑ et ↓ pour sélectionner l'une des catégories suivantes : tête, visage, partie supérieure, partie inférieure, couleur 1, couleur 2, couleur 3 ou tenue. Appuyez sur → pour afficher la liste d'objets disponibles pour chaque catégorie. Appuyez sur ↑ et ↓ pour parcourir la liste d'objets du personnage. Utilisez le joystick analogique gauche pour faire tourner le personnage et voir les objets sous des angles différents. Appuyez sur la touche ⊗ pour acheter l'objet et l'appliquer au personnage.

Un message s'affiche pour confirmer l'achat. Choisissez « Non » pour annuler l'achat et retourner à l'écran Personnalisation des personnages ou « Oui » pour acheter l'objet. Enfin, sélectionnez « Quitter » et appuyez sur la touche ⊗ pour retourner au menu Personnalisation.

# OPTIONS

## OPTIONS DE JEU

### Niveau de Difficulté
Réglez le niveau de difficulté des personnages IA. Choisissez parmi les options suivantes : facile, moyenne, difficile, très difficile ou ultra difficile.

### Rounds
Choisissez le nombre de rounds requis pour gagner (entre 1 et 5).

### Durée du round
Réglez la durée (en secondes) de chaque round : 30, 40, 60, 80, 99 ou infinie.

### Dégâts en garde
Choisissez Oui ou Non. Si vous choisissez « Oui », vos adversaires encaisseront des dégâts même s'ils sont en garde.

### Curseur sur lutteur
Enregistrez la dernière position du curseur sur l'écran de sélection des personnages pour qu'il soit positionné sur le même personnage la prochaine fois que vous accéderez à cet écran.

### Sélection rapide
Activez (Oui) ou désactivez (Non) l'option de sélection rapide des personnages dans l'écran de sélection des personnages.

### Par défaut
Rétablir les paramètres par défaut.

### Quitter
Revenir au menu Options.

## OPTIONS SON

### Sortie Son
Choisissez une sortie son stéréo ou mono.

### Volume musique
Réglez le volume de la musique de fond.

### Volume effets sonores
Réglez le volume des effets sonores.

### Volume effets niveau
Réglez le volume du son pour tous les effets des niveaux, comme les bruits de vent ou de machines par exemple.

### Sous-titres
Choisissez les options d'affichage des sous-titres.

### Par défaut
Rétablir les paramètres par défaut.

### Quitter
Revenir au menu Options.

## CONFIGURATION MANETTE

### Paramètres
Changez la configuration des touches.

### Vibration
Activez ou désactivez la fonction de vibration de la manette analogique (DUALSHOCK®2).

### Par défaut
Rétablir les paramètres par défaut.

### Quitter
Revenir au menu Options.

## RECORDS

### Statistiques des personnages
Affiche la fréquence d'utilisation des personnages.

### Les plus forts
Affiche les records du mode Survie.

### Contre-la-montre
Affiche les records du mode Contre-la-montre.

## OPTIONS VIDÉO

### Régler l'affichage
Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour régler la position de l'écran selon vos préférences, puis appuyez sur la touche ⊗ pour confirmer. Vous pourrez rétablir la position originale de l'écran en appuyant sur la touche START (de mise en marche).

### Format image
Réglez la hauteur et la largeur de l'image à l'écran.

### Luminosité
Réglez la luminosité de l'écran.

### *Mode Vidéo*
Choisissez le mode d'affichage adapté à votre téléviseur. Le mode PAL60/60Hz offre un rafraîchissement de l'écran plus fluide et plus rapide mais n'est pas supporté par tous les téléviseurs.

### *Par défaut*
Rétablir les paramètres par défaut.

### *Quitter*
Revenir au menu Options.

## *MEMORY CARD (PS2)*

### *Charger données*
Chargez les données de jeu préalablement sauvegardées.

### *Sauvegarder données*
Sauvegardez les données de jeu actuelles.

### *Sauvegarde auto*
Activez ou désactivez la fonction d' auto-sauvegarde.

### *Quitter*
Revenir au menu Options.

## ÉCRAN DE SÉLECTION DES PERSONNAGES

Une fois que vous avez choisi le mode de jeu dans le menu principal, l'écran de sélection des personnages s'affiche. Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner un personnage et appuyez sur la touche ⊗, la touche ○, la touche □ ou la touche △ pour confirmer. Appuyez sur la touche □ ou sur la touche △ pour attribuer la première tenue au personnage sélectionné. Appuyez sur la touche ⊗ ou sur la touche ○ pour attribuer la seconde tenue au personnage sélectionné.

## SÉLECTION DU PERSONNAGE DU JOUEUR 2

Un deuxième joueur peut rejoindre la partie en mode Arcade et en mode Équipe simplement en appuyant sur la touche START (de mise en marche) de la manette analogique (DUALSHOCK®2) insérée dans le port de manette N°2 de la console. Le joueur deux peut rejoindre une partie pendant que l'écran de sélection du personnage est affiché ou pendant un match.

## SÉLECTION DU NIVEAU À DEUX JOUEURS

En mode Duel et en mode Arcade, le joueur qui rejoint la partie, ou le challenger, peut choisir le niveau. Une fois que le joueur deux a choisi son personnage, appuyez sur la touche ⊗ pour sélectionner un niveau au hasard, ou appuyez sur ← et → avant d'appuyer sur la touche ⊗ pour choisir le niveau.

# COMMENT JOUER

## MATCHES ET ROUNDS

Gagnez un nombre défini de rounds pour remporter le match. Pour gagner un round, attaquez votre adversaire jusqu'à ce que sa jauge de santé atteigne zéro.

## DURÉE LIMITÉE

Chaque round a une durée limitée. Si les deux combattants sont encore debout à la fin du temps imparti, le gagnant sera celui qui a la jauge de santé la plus remplie.

## ÉGALITÉ

Il y a égalité lors d'un double K.O. ou lorsque les deux joueurs ont le même niveau de santé à la fin du temps imparti. Les deux adversaires obtiennent alors un point. S'il y a égalité lors du round final en mode Arcade, la partie est terminée. S'il y a égalité lors d'un combat à deux joueurs, celui qui joue en premier gagne. S'il y a égalité lors d'une partie en mode Duel, la partie est terminée.

## PARTIE TERMINÉE ET CONTINUER

Si vous perdez en mode Histoire, Arcade ou Contre-la-montre, la partie est terminée. Appuyez sur la touche START (de mise en marche) pendant le compte à rebours pour continuer à jouer et recommencer depuis le dernier niveau atteint dans ces modes. En mode Tekken™: Devil Within, lorsque la partie est terminée, sélectionnez « Réessayer » à partir de l'écran « Terminé » pour continuer à jouer.

## MOUVEMENTS DE BASE

Les types de mouvements suivants constituent les mouvements de base des personnages. Les pas latéraux et les pas en avant ou en arrière sont très utiles pour esquiver les attaques, alors assurez-vous que vous maîtrisez bien ces mouvements avant de participer aux combats.

**REMARQUE :** les mouvements décrits dans ce manuel partent du principe que le personnage que vous commandez regarde vers la droite de l'écran. Inversez simplement les commandes lorsque votre personnage regarde vers la gauche.

### *MOUVEMENTS NORMAUX*

Avancer : →
Reculer : ←
S'accroupir : ↙/↓
Avancer en position accroupie : ↘

## COURIR

→, → (maintenir enfoncée) ou →, →, →

## ASTUCE :

si un ennemi est éloigné, réduisez rapidement la distance qui vous sépare de lui en courant.

## SAUTER ↖/↑/↗

## PAS LATÉRAL ↑, ↑/↓, ↓

## ATTAQUES DE BASE

Les touches ci-dessous correspondent aux quatre membres des personnages et sont utilisées pour effectuer des attaques basiques.

Touche ▣ Coup de poing gauche
Touche △ Coup de poing droit
Touche ✕ Coup de pied gauche
Touche ○ Coup de pied droit

**REMARQUE :** Steve Fox n'effectue pas de coups de pied normaux. Ainsi, chaque fois que vous appuyez sur la touche ✕ ou sur la touche ○, il effectue un mouvement spécial.

## TYPES D'ATTAQUE

Les attaques dans TEKKEN™5 sont divisées en trois catégories : attaques hautes, attaques à mi-hauteur et attaques basses, suivant l'endroit du corps touché par l'attaque. Étudiez soigneusement vos adversaires et utilisez les différentes catégories d'attaques en fonction de la situation.

## ATTAQUES HAUTES

Frappez les ennemis qui sont debout ou en train de sauter avec une attaque haute. Les attaques hautes n'atteindront pas un adversaire accroupi et ne causeront pas de dégâts à un adversaire debout en position de garde.

## ATTTAQUES À MI-HAUTEUR

Frappez les ennemis debout ou accroupis ainsi que les adversaires qui sont dans les airs avec une attaque à mi-hauteur. Les attaques à mi-hauteur ne causeront pas de dégâts à un adversaire debout en position de garde.

## ATTAQUES BASSES

Frappez les ennemis debout ou accroupis avec une attaque basse. Les attaques basses peuvent être bloquées par une garde accroupie ou évitées en sautant.

## ATTAQUES ÉCLAIR

### CHARGER

Pour charger, faites trois pas ou plus en courant vers un adversaire pour le plaquer au sol. Une fois l'adversaire assommé et par terre, il est plus facile de lui infliger quelques coups supplémentaires.

### CHARGE IMPARABLE

Faites quatre pas ou plus en courant vers un adversaire pour délivrer une charge imparable de l'épaule. Ce mouvement ne peut être ni bloqué ni contré.

### MANCHETTE CHARGÉE

Faites trois pas ou plus en courant et appuyez sur la touche ▣ et sur la touche △ pour charger en lançant le bras et infliger une attaque à mi-hauteur. Si l'attaque réussit, l'ennemi visé sera projeté au sol.

### TACLE GLISSÉ

Faites trois pas ou plus en courant et appuyez sur la touche ○ pour glisser et frapper l'adversaire avec une attaque de courte portée. Avec King et Yoshimitsu, cette commande produit un mouvement différent.

# PROJECTIONS

## PROJECTION DE BASE

Touche ○ + touche △ ou touche ▣ + touche ✕

Pour effectuer une projection, il faut saisir l'adversaire et donc s'approcher de lui. Les projections infligent beaucoup de dégâts et varient selon la façon dont l'adversaire est attrapé.

# GARDES

## GARDE DEBOUT

←

La garde debout bloque les attaques hautes et à mi-hauteur, mais ne contre ni les attaques basses ni les projections.

## GARDE ACCROUPIE

↙

La garde accroupie permet de bloquer les attaques basses et d'éviter les attaques hautes et la plupart des projections. Elle ne peut cependant rien contre les attaques à mi-hauteur.

# ATTAQUES IMPARABLES

Chaque personnage possède une attaque spéciale qui ne peut être bloquée. Les commandes étant différentes pour chaque personnage, référez-vous à la liste des coups pour les apprendre.

# CONTRE-ATTAQUE

Si un adversaire lance une attaque, contrez-le par une autre attaque pour lui infliger encore plus de dégâts. Si une contre-attaque réussit, l'adversaire peut tomber par terre ou être étourdi, ce qui le rend plus vulnérables à d'autres attaques.

# ATTAQUE MIROIR

←, touche △ + touche ○/←, touche ▣ + touche ✕

Certains personnages peuvent effectuer des attaques miroir. Mais attention, seules les attaques hautes et à mi-hauteur peuvent être évitées et la réussite de l'attaque dépend de la bonne synchronisation du mouvement.

# PERSONNAGES

## RAVEN

**DISCIPLINE :** NINJUTSU
**NATIONALITÉ :** INCONNUE

Nom de code : Raven. Cet agent des renseignements internationaux est un expert au cœur de pierre. La cicatrice en forme de croix sur son visage est sa seule carte d'identité. Son âge et sa nationalité restent inconnus. Raven participe au King of Iron Fist Tournament 5 dans le but de découvrir qui est à l'origine de la compétition. En sait-il plus que ceux qui l'emploient ?

| | |
|---|---|
| **Unicorn's Tail** | ←, △, △, ⊗ |
| **Shadow Spear** | →, △ |
| **Crusader** | ▣ + △ |
| **Illusion Sweep** | ←, ▣ + △, ⊗ |
| **Blind Ghost** | ↘, ⊗ + ◎ |

## FENG WEI

**DISCIPLINE :** KENPO CHINOIS
**NATIONALITÉ :** CHINOISE

Ambitieux sans raison, Feng Wei a violé les règles de son dojo qui lui interdisaient de se battre contre des artistes martiaux d'autres styles. Quand son maître est intervenu, Feng Wei l'a tué sans pitié. Cherchant dorénavant à perfectionner sa technique « Poing de Dieu » et à retrouver le manuscrit secret, Feng Wei va participer au King of Iron Fist Tournament 5 et balayer tous les obstacles se dressant sur le chemin de la victoire.

| | |
|---|---|
| **Falcon's Beak** | ←, →, ▣ |
| **Iron Palm** | ←, ▣ |
| **God Fist** | ↘, △, △ |
| **Tremor Stomp** | →, → (maintenir enfoncée), ⊗ |
| **Spreading Wings** | →, → (maintenir enfoncée), ◎, ⊗ |

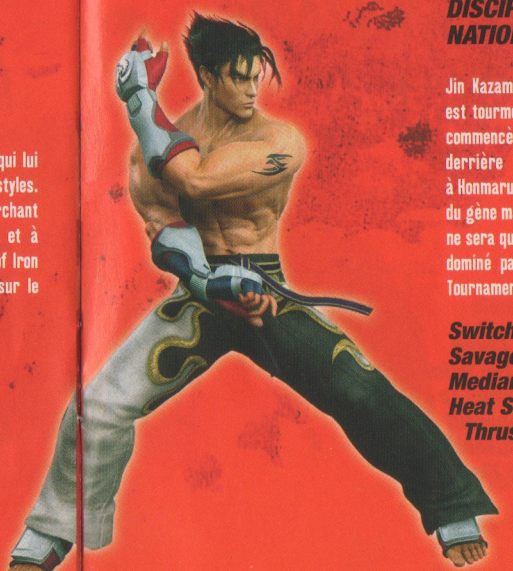
## ASUKA KAZAMA

**DISCIPLINE :** ARTS MARTIAUX TRADITIONNELS KAZAMA
**NATIONALITÉ :** JAPONAISE

Depuis sa plus tendre enfance, Asuka a suivi l'entraînement des arts martiaux traditionnels Kazama dans le dojo de son cher père. Avec les autres élèves de son dojo, le père d'Asuka lui a appris à se défendre et lui a inculqué de fortes croyances en la justice et l'intégrité. Mais le jour où un assaillant inconnu a attaqué les élèves du dojo et envoyé son père à l'hôpital, la vie d'Asuka a changé pour toujours. Un détective de la police de Hong-Kong enquêtant sur l'incident informa Asuka qu'il était probable que le coupable participe au King of Iron Fist Tournament 5. C'est ainsi qu'au nom de la justice elle décida d'y participer aussi.

| | |
|---|---|
| **Falling Tower** | ↘, ▣, △ |
| **Heaven's Hammer** | ↓, △ |
| **Exorcisor** | →, ▣ + △ |
| **Sacred Blade** | ⊗, ◎ |
| **Falling Rain** | (approchant l'ennemi) ↓ (maintenir enfoncée), ↘, ↓, ↘ (maintenir enfoncée), ▣ + △ |

## JIN KAZAMA

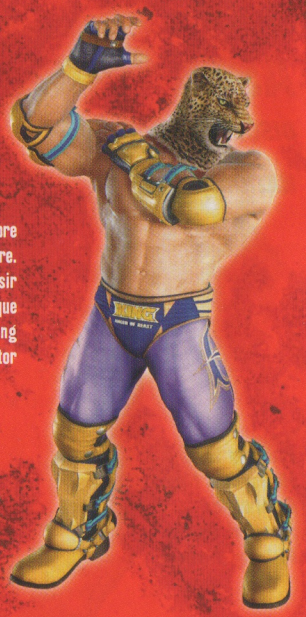


**DISCIPLINE :** KARATÉ
**NATIONALITÉ :** JAPONAISE

Jin Kazama, fils du destin né de Kazuya Mishima et Jun Kazama, est tourmenté par des cauchemars récurrents. Les mauvais rêves commencèrent après un combat éreintant pendant lequel Jin laissa derrière lui son père et son grand-père Heichachi Mishima à Honmaru pour que leur destin s'accomplisse. Depuis lors, l'influence du gène maléfique prit de plus en plus d'ampleur. Si rien n'est fait, ce ne sera qu'une question de temps avant que Jin ne soit complètement dominé par le gène. Qui sait si la victoire au King of Iron Fist Tournament 5 apportera la guérison ?

| | |
|---|---|
| **Switch Blade** | △, ◎ |
| **Savage Sword** | ↙, △, △, ⊗ |
| **Median Line Destruction** | ▣ + △ |
| **Heat Seeker** | →, ⊗, ⊗, ↘, ⊗ |
| **Thrusting Uppercut** | →, attendre, ↓, ↘ (maintenir enfoncée), ▣ |

# KING



**DISCIPLINE :** CATCH PROFESSIONNEL
**NATIONALITÉ :** MEXICAINE

Après avoir battu le vantard Craig Marduk, King se rendit à la chambre d'hôpital de l'australien pour le finir et venger le meurtre de son maître. Mais une fois près du lit de Marduk, King réalisa la bêtise de son désir de vengeance et s'en alla. Lorsque Marduk déclara qu'il voulait plus que tout prendre sa revanche au King of Iron Fist Tournament 5, King s'insurgea : « je ne vais pas rester là et laisser le nom de mon mentor être bafoué !».

| | |
|---|---|
| *Quick Hook* | ←, □ |
| *Snap Uppercut* | (en se relevant) □ + △ |
| *Body Check* | →, □ + ○ |
| *Falling Heel Kick* | ↗, ✕ |
| *V Driver* | (approchant l'ennemi accroupi) ↓, △ + ○ |

# NINA WILLIAMS

**DISCIPLINE :** ARTS ASSASSINS
**NATIONALITÉ :** IRLANDAISE

Pour retrouver la mémoire, Nina Williams alla rencontrer sa sœur, Anna, qu'elle n'avait pas vue depuis plusieurs années. À la vue du visage de sa sœur, Nina se souvint de la violence de leurs rencontres passées et elle s'empara immédiatement de son arme. La fusillade qui s'ensuivit dura des jours, mais aucune des deux sœurs ne fit la différence. Elles décidèrent de régler leur rivalité une fois pour toute lors du King of Iron Fist Tournament 5.

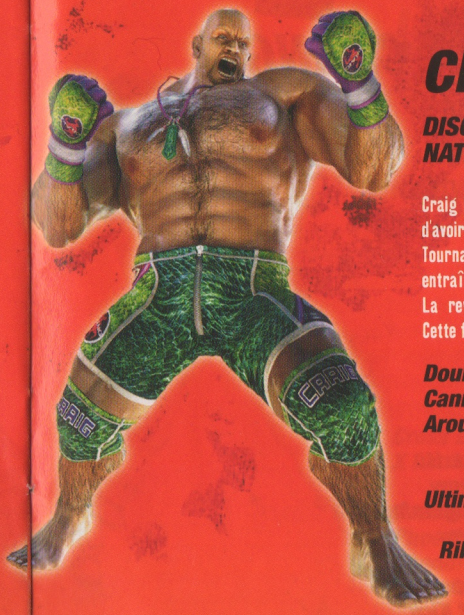
| | |
|---|---|
| *Sadistic Cupid* | →, → (maintenir enfoncée), △ |
| *Shockwave Palm* | ←, □ + △ |
| *Spike Combo to Right Uppercut* | ✕, ✕, △ |
| *Deadly Assault* | ←, ✕, ○, ○ |
| *Wipe the Floor* | ↓, ↘ (maintenir enfoncée), ○ |

# CHRISTIE MONTEIRO

**DISCIPLINE :** CAPOEIRA
**NATIONALITÉ :** BRÉSILIENNE

Quand Christie apprit que son grand-père était atteint d'une maladie incurable, c'est tout son monde qui s'écroula. Sans traitement, les médecins ne lui donnaient que six mois à vivre. Christie espérait qu'il serait possible de le soigner grâce aux technologies avancées de Mishima Zaibatsu. Elle décida donc de s'inscrire au King of Iron Fist Tournament 5, y voyant une chance de sauver son grand-père.

| | |
|---|---|
| *Shin Cutter Combo* | →, △, □, ○ |
| *Gancho Chibata* | ✕, ○ |
| *Acrobacia* | ↑, ✕ |
| *Jumping Jacks Mirage* | ↗, ✕, ✕ |
| *Reversao* | →, ✕ + ○ |



# CRAIG MARDUK

**DISCIPLINE :** VALE TUDO
**NATIONALITÉ :** AUSTRALIENNE

Craig Marduk, le champion invaincu de Vale Tudo, était furieux d'avoir perdu contre King lors du précédent King of Iron Fist Tournament. Dès sa sortie de l'hôpital il commença un entraînement draconien pour faire de son corps l'arme ultime. La revanche aura lieu au King of Iron Fist Tournament 5. Cette fois c'est King qui va mordre la poussière !

| | |
|---|---|
| *Double Hook Combo* | →, △, □ |
| *Cannonball* | ↘, □ + △ |
| *Around the World* | (approchant l'ennemi) →, → (maintenir enfoncée), □ + △ |
| *Ultimate Knee* | (approchant l'ennemi accroupi) ↓, △ + ○ |
| *Rib Buster* | (à côté de l'ennemi au sol) ↙, □ + ✕ ou △ + ○ |

# JACK-5

**DISCIPLINE :** FORCE BRUTE
**NATIONALITÉ :** S/O

JACK-5 est une machine de combat de série qui utilise sa force mécanique pour réduire ses adversaires en miettes. Créé par un physicien ingénieux, JACK-5 sera un adversaire de taille pour les concurrents du King of Iron Fist Tournament 5.

| | |
|---|---|
| *Jab to Jackhammer* | □, □ |
| *Diamond Cutter* | ←, □ |
| *Jackhammer* | →, → (maintenir enfoncée), □ |
| *Rocket Uppercut* | →, → (maintenir enfoncée), △ |
| *Power Shovel* | ↙, △ |

# JULIA CHANG

**DISCIPLINE :** XING YI LIU HE QUAN, DIVERS STYLES DE KENPO BASÉS SUR LE BA JI QUAN
**NATIONALITÉ :** AMÉRICAINE

Déçue de ne pas avoir été capable de récupérer les données de ses recherches pendant le King of Iron Fist Tournament 4, Julia Chang, de retour chez elle en Amérique, chercha de nouvelles directions pour mener à bien ses recherches sur le rajeunissement des forêts. Mais elle s'aperçut rapidement qu'elle avait absolument besoin de ses données perdues. Elle avait pour mission de reboiser la planète et de mettre fin à la déforestation à travers le monde. Pour satisfaire ses espoirs de restauration des forêts, Julia décide de participer au King of Iron Fist Tournament 5.

| | |
|---|---|
| *Tequila Sunrise* | (en se relevant) △, △, |
| *Double Elbow* | □ + △ |
| *Sidestep Lightning Bolt* | (en faisant un pas latéral) △, □ |
| *Raging River* | →, → (maintenir enfoncée), □ + △ |
| *Buffalo Charge* | □ + △, ○, ←, →, □ + △ |
| *Double Lift Kick* | ↗, ○, ✕ |

# KAZUYA MISHIMA

**DISCIPLINE :** KARATÉ DE COMBAT MISHIMA
**NATIONALITÉ :** AUCUNE

Battu à la fois par Heihachi Mishima et Jin Kazama au King of Iron Fist Tournament 4, Kazuya s'enfuit de Honmaru lors d'une invasion par un bataillon de JACK. Laissant son père à la merci des robots, Kazuya décolla juste au moment où Honmaru explosa. Lorsqu'il apprit que le King of Iron Fist Tournament 5 aurait lieu, un sentiment de revanche déferla dans les veines de Kazuya et il prit immédiatement la décision d'y participer.

| | |
|---|---|
| *Slaughter Hook* | ↘, □, △ |
| *Slaughter High Kick* | ↘, □, ○ |
| *Demon Cutter* | →, → (maintenir enfoncée), △ |
| *Spinning Demon* | →, attendre, ↓, ↘ |
| *to Left Hook* | (maintenir enfoncée), ○, □ |
| *Gates of Hell* | (approchant l'ennemi) ↓ (maintenir enfoncée), ↘, ↓, ↘ (maintenir enfoncée), □ + △ |

# LING XIAOYU

**DISCIPLINE :** ARTS MARTIAUX CHINOIS À BASE DE HAKKE SHO ET DE HIKA KEN
**NATIONALITÉ :** CHINOISE

Ling Xiaoyu pleura lorsqu'elle apprit ce qui était arrivé à Heihachi. Dans son chagrin, elle imaginait pouvoir remonter le temps et changer le cours de l'histoire. Ayant rencontré un génie mégalomane qui se vantait de pouvoir fabriquer une machine à remonter le temps s'il en avait les moyens financiers, Ling Xiaoyu décida de participer au King of Iron Fist Tournament 5 pour financer l'invention. Elle devait reculer pour mieux avancer...

| | |
|---|---|
| *Cross Lifting Palms* | ↘, △, □ |
| *X Marks the Spot* | →, → (maintenir enfoncée), □ + △, □ + △ |
| *Peacock Kick* | ←, ✕ |
| *Phoenix Tail* | (en faisant un pas latéral) ✕ |
| *Shooting Star* | ↗, ✕ + ○ |

# HWOARANG

**DISCIPLINE :** TAEKWONDO
**NATIONALITÉ:** CORÉENNE

L'armée coréenne arrêta Hwoarang pendant le dernier round du King of Iron Fist Tournament 4 et le força à reprendre son service dans l'armée où il servit encore pendant deux mois. À la fin de son service, Hwoarang était enfin libre d'affronter Jin Kazama et le King of Iron Fist Tournament 5 serait l'endroit idéal.

| | |
|---|---|
| ***Sweep Kick*** | ↙, ⊗ |
| ***Eruption to Left Flamingo*** | (en faisant un pas latéral) ⊗, ⊗ |
| ***Spinning Trip Kick*** | (en faisant un pas latéral) ⊙ |
| ***Overhead Kick*** | (approchant l'ennemi par le haut)↘, ⊗ + ⊙ |
| ***Bloody Guillotine*** | ↑, ⊗ + ⊙ |

# MARSHALL LAW

**DISCIPLINE :** ARTS MARTIAUX
**NATIONALITÉ :** AMÉRICAINE

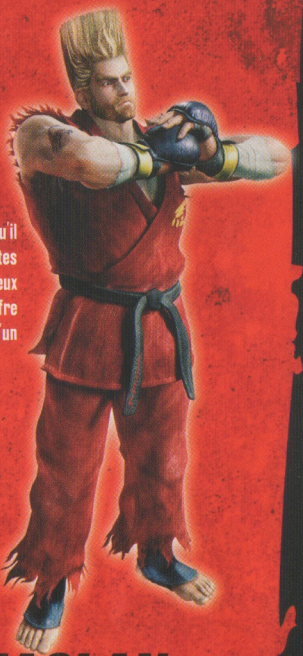
Marshall Law attirait les mauvaises nouvelles comme un aimant. Il avait perdu misérablement au King of Iron Fist Tournament 4, sa chaîne de restaurants avait mit la clé sous la porte, et pour couronner le tout, son fils avait causé un grave accident au guidon de la moto de Paul Phoenix. Afin de gagner assez d'argent pour payer les dégâts et les frais d'hôpital, Marshall Law n'avait d'autres choix que de participer au King of Iron Fist Tournament 5.

| | |
|---|---|
| ***Fury Fist Rush*** | ↓, ↘, →, □, △, □, △ |
| ***Dragon Strike Combo*** | →, → (maintenir enfoncée), △, □, ⊗ |
| ***Blind Elbow Combo*** | (dos à l'ennemi) △, △ |
| ***Dragon Spin Kick*** | ←, ⊗ |
| ***Dragon's Flight*** | (pendant un Dragon Charge) ⊗ + ⊙ |

# PAUL PHOENIX

**DISCIPLINE :** ARTS MARTIAUX BASÉS SUR LE JUDO
**NATIONALITÉ :** AMÉRICAINE

Lors de sa défaite au King of Iron Fist Tournament 4, Paul Phoenix réalisa qu'il avait un problème d'excès de confiance. Il avait oublié des leçons importantes et s'écartait du chemin qui ferait de lui un grand combattant. Désireux de retrouver ce qu'il avait perdu, le King of Iron Fist Tournament 5 lui offre l'occasion de prouver ce qu'il vaut. Le moteur tourne encore, il a juste besoin d'un petit réglage !

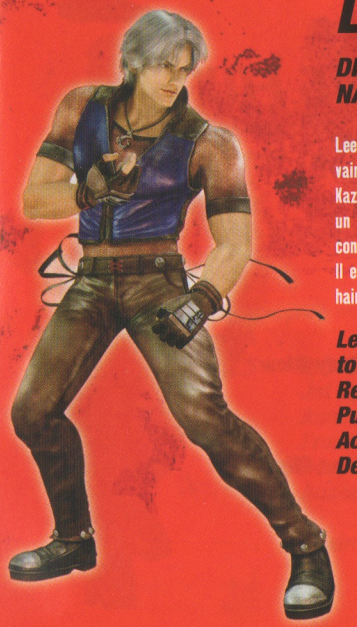


| | |
|---|---|
| ***Body Blow to Sway*** | ↘, □, ← |
| ***Wrecking Ball*** | ←, △ |
| ***Riptide*** | ↓, ↘, →, □ + △ |
| ***Hammer of the Gods*** | →, □ + △ |
| ***Lights Out*** | ←, ⊗ |

# LEE CHAOLAN

**DISCIPLINE :** ARTS MARTIAUX
**NATIONALITÉ :** JAPONAISE

Lee Chaolan participa au King of Iron Fist Tournament 4 pour vaincre son père adoptif, Heihachi Mishima. Cependant ce fut Kazuya Mishima, qu'on croyait mort depuis longtemps, qui battit un Lee déconcerté. Après une tentative ratée pour prendre le contrôle de Mishima Zaibatsu, Lee enragea : « Quoi ? Kazuya ? Il est encore sur mon chemin ! » Motivé par la revanche et la haine, Lee s'inscrit au King of Iron Fist Tournament 5.



| | |
|---|---|
| ***Left Right Combo to Mist Step*** | □, △, → attendre |
| ***Revolution Zwei*** | →, △, ⊗ |
| ***Pulse Blast*** | →, → (maintenir enfoncée), ⊗ |
| ***Acid Storm*** | →, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊗, ⊙ |
| ***Deadly Edge*** | →, → (maintenir enfoncée), ⊙ |

# LEI WULONG

**DISCIPLINE :** ARTS MARTIAUX CHINOIS BASÉS SUR LES CINQ FORMES
**NATIONALITÉ :** CHINOISE

Détective pour Interpol et originaire de Hong-Kong, Lei Wulong enquêtait sur une série d'incidents concernant le saccage de dojos en Chine quand le coupable disparut mystérieusement. Après un incident similaire au Japon, Lei supposa que la prochaine cible serait le King of Iron Fist Tournament 5 et décida d'y participer. L'hypothèse du détective sera-t-elle correcte ? Si c'est le cas, pourra-t-il arrêter le coupable avant qu'il ne frappe à nouveau ?

| | |
|---|---|
| Mauling Dragon | →, → (maintenir enfoncée), △ |
| Tiger Fang | ↘, □ + △ |
| Angry Viper | (pendant un Snake) □ + △ |
| Turbulent Winds | →, → (maintenir enfoncée), ○, ✕ + ○ |
| Bicycle Kicks | (pendant un Sidewind) ✕ + ○ |

# STEVE FOX

**DISCIPLINE :** BOXE
**NATIONALITÉ :** BRITANNIQUE

Steve participa au King of Iron Fist Tournament 4 pour étaler sa force devant le monde entier et pour connaître ses origines. Avec l'aide le Lei Wulong, il apprit le secret de sa naissance. Ayant fait son grand retour en tant que champion du monde, Steve décida immédiatement de s'inscrire au King of Iron Fist Tournament 5.

| | |
|---|---|
| Ducking Body Blow | →, △ |
| Sky High | ↗, △ |
| Stun Gun | →, □ + △ |
| Gut Drill | ○, △ |
| Cyclone Knee Clip | ✕ + ○, ↓, △ |

# YOSHIMITSU

**DISCIPLINE :** NINJUTSU AVANCÉ MANJI
**NATIONALITÉ :** AUCUNE (ORIGINE JAPONAISE)

Yoshimitsu, chef du parti Manji, aide les gens souffrant de famine dans le monde. Quand les membres de son parti furent menacés, Yoshimitsu vola à leur secours, mais beaucoup furent massacrés. Quand Yoshimitsu apprit que le tueur participerait au King of Iron Fist Tournament 5, il aiguisa son sabre et s'inscrit dans le but de venger ses amis disparus.

| | |
|---|---|
| Thunder Blade | ←, ← (maintenir enfoncée), □ + △ |
| Prison Gate | →, □ + △ |
| Manji Dragonfly | ↑, □ + △ |
| Guillotine Crow Kick | ↑, ✕ + ○ |
| Kamikaze | →, ✕ + ○ |

# BRYAN FURY

**DISCIPLINE :** KICKBOXING
**NATIONALITÉ :** AMÉRICAINE

Bryan Fury, un répliquant créé par le Dr. Abel, chargea le Dr. Boskonovitch de lui implanter des améliorations technologiques. Boskonovitch installa un générateur d'énergie perpétuelle dans le cyborg. En guise de remerciements, Bryan tua plusieurs personnes du laboratoire puis décida de participer au King of Iron Fist Tournament 5, pensant que ce serait l'endroit idéal pour tester son nouveau générateur.

| | |
|---|---|
| One Two Body Blow | □, △, □ |
| Jet Uppercut | →, ←, △ |
| Anaconda Rage | ✕, ✕, ○ |
| Front Kick | ←, ✕, □ + △ |
| Double Hammer Anaconda Assassin | (approchant l'ennemi) →, → (maintenir enfoncée), □ + △ |
| Chains of Misery | (approchant l'ennemi) ↓ (maintenir enfoncée), ↘, ↓, ↘ (maintenir enfoncée), □ + △ |

## Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

| | | |
|---|---|---|
| • Australia | 1300 365 911*<br>*(Calls charged at local rate.) | (No longer available.) |
| • Österreich | 0820 44 45 40**<br>**(0,116 Euro/Minute.) | 0900 24 12 50*<br>*(0,676Euro/Minute.) |
| • Belgique/België/Belgien | 011 516 406<br>Tarif appel local / Lokale kosten | Le numéro n'est plus en service/Niet langer verkrijgbaar<br>(No longer available.) |
| • Česká republika | 222 864 111<br>Po - Pa 9:00 - 17:00 Sony Czech.<br>Tarifováno dle platných telefonních sazeb.<br>Pro další informace a případnou další pomoc<br>kontaktujte prosím **www.playstation.sony.cz**<br>nebo volejte telefonní číslo +420 222 864 111. | 283 871 637<br>Po - Pa 10:00 - 18:00 Help Line<br>Tarifováno dle platných telefonních sazeb. |
| • Danmark | 70 12 70 13<br>support@dk.playstation.com<br>Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21 | 70 12 70 13<br>support@dk.playstation.com<br>Man-fredag 18-21; Lør-søndag 18-21 |
| • Suomi | 0600 411 911<br>0.79 Euro/min + pvm<br>fi-hotline@nordiskfilm.com<br>maanantai - perjantai 15-21 | 0600–411911<br>0.79 Euro/min + pvm<br>fi-hotline@nordiskfilm.com<br>maanantai - perjantai 15-21 |
| • France | N°Indigo 0820 31 32 33<br>0,12 Euro TTC/MN | 08 92 68 22 02*<br>*(0,34 Euro/minute) |
| • Deutschland | 01805 766 977**<br>**(0,12 Euro/minute) | 0190 578 578*<br>*(0,62 Euro/minute. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-PowerLine die Eltern/ Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.) |
| • Ελλάδα | 00 32 106 782 000**<br>**Εθνική Χρέωση | (No longer available.) |
| • Ireland | 0818 365065<br>All calls charged at National Rate. | (No longer available.) |
| • Israel | 09 971170 | 1 800 390 900<br>ל 17:00 בכל יום מלבד ימי שישי וערבי חג<br>קווי התמיכה פעילים בין השעות 12:00 |
| • Italia | 199 116 266<br>Lun/Ven 8:00 - 18:30 e Sab 8:00 - 13:00:<br>11,88 centesimi di euro + IVA al minuto<br>Festivi: 4,75 centesimi di euro + IVA al minuto<br>Telefoni cellulari secondo il piano tariffario prescelto | Non più disponibile.<br>(No longer available.) |
| • Malta | 23 436300<br>Local Rate. | 23 436300<br>Local Rate. |
| • Nederland | 0495 574 817<br>Interlokale kosten. | Niet langer verkrijgbaar.<br>(No longer available.) |

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.**

## Customer Service Numbers

POWERLINE

FOR GAME HELP

| | | |
|---|---|---|
| • New Zealand | 09 415 2447<br>National Rate. | 0900 97669*<br>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute). |
| • Norge | 81 55 09 70<br>0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt<br>support@no.playstation.com<br>Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15 | 81 55 09 70<br>0.55 NOK i startavgift og deretter 0.39 NOK pr. Minutt<br>support@no.playstation.com<br>Man-fredag 15-21; Lør-søndag 12-15 |
| • Portugal | 707 23 23 10**<br>**Serviço de Atendimento ao Consumidor/ Serviço Técnico. | 707 23 23 10*<br>Custo de Chamada Local<br>*Serviço de Ajuda para Jogos |
| • España | 902 102 102<br>Tarifa nacional | 902 102 102<br>Tarifa nacional |
| • Россия | | +7 (095) 238-3632 |
| • Sverige | 08 587 822 25<br>support@se.playstation.com<br>Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15 | 08 587 822 25<br>support@se.playstation.com<br>Mån-Fre 15-21, Lör-söndag 12-15 |
| • Suisse/Schweiz/Svizzera | 0848 84 00 85*<br>Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale | 0900 55 20 55*<br>*(CHF 3.20 -/Minute), (CHF 3.20 -/minute), (CHF 3.20/minuto.) |
| • UK | 08705 99 88 77<br>National rate. Calls may be recorded for training purposes | (No longer available.) |

**Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to PowerLine Game Help numbers. For Game Help, please call your local PowerLine number.**

www.playstation.com www.tekken-5.com

SCES-53202

"PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. is a registered trademark of Sony Corporation. All Rights Reserved.
Tekken™5 & © 1994 1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by NAMCO.
711719116615